Fisher-Price®

# SMART CYCLE®

## SISTEMA DE JUEGOS DE APRENDIZAJE FÍSICO

# SÚBETE. APRENDE. ¡CRECE!

Es una bici estacionaria, un centro de aprendizaje y un sistema de juegos de aprendizaje... ¡todo en uno! Smart Cycle se enchufa en la televisión para transportar a los niños a aventuras de aprendizaje sin igual. Mientras pedalean, sus personajes favoritos los guían por descubrimientos de aprendizaje, juegos y hasta emocionantes carreras.

**Maneja**

Pedalea, vira y aprende a tu propio paso: visita la montaña de mate, el lago de formas, los campos de números, el riachuelo de letras y otras paradas que encontrarás en el camino.

**Aprende**

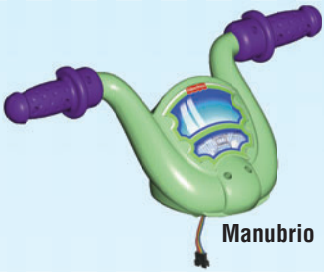
Para y descansa, ¡pero no dejes de aprender! Usa el joystick para reafirmar importantes habilidades de aprendizaje con montones de juegos y actividades con diferentes niveles para niños en crecimiento.

**Acelera**

¡Acelera y compite contra autos en pantalla, contra el reloj o contra otro jugador!

# PIEZAS

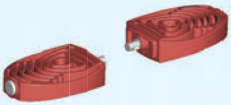
Armazón con consola y cable de 'enchufa y juega'



Manubrio

Base delantera (ancha)

Base trasera (estrecha)

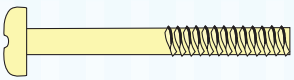


2 pedales (izquierdo y derecho)

Herramienta de ensamblaje

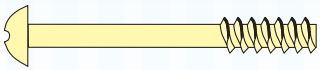
Cartucho de juego de aventuras de aprendizaje con llavero

Requiere montaje por un adulto. Herramientas necesarias para el montaje: destornillador de estrella (no incluido) y herramienta de ensamblaje (incluida).



**2 Tornillos nº 10 de 3,5 cm. (Usar en paso de montaje 3)**

**Tornillos n° 8 x 2,5 cm – 6 (Usar en pasos de montaje 5 y 9)**



**Tornillos n° 10 x 3,8 cm – 2 (Usar en paso de montaje 2)**

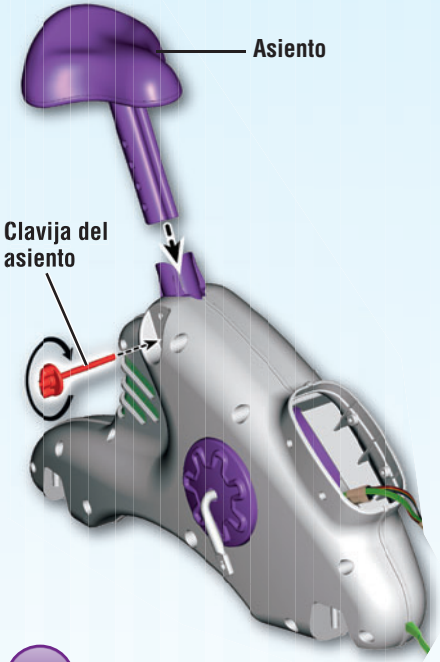
**Se muestran a tamaño real**

**Nota:** Apretar y aflojar todos los tornillos con un destornillador de estrella. No apretar en exceso.

# MONTAJE

## ⚠ PRECAUCIÓN

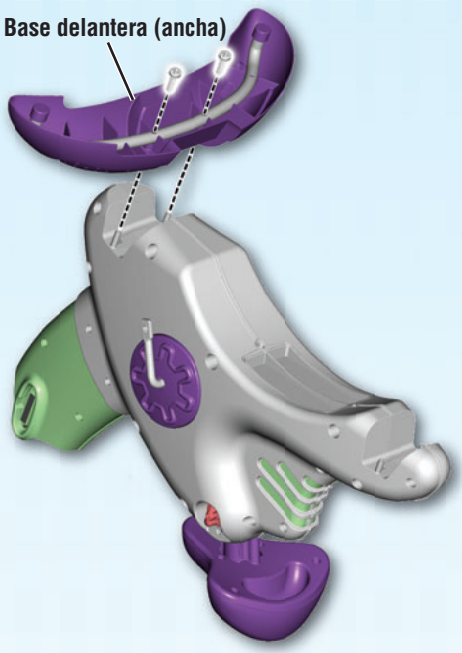
Este producto contiene piezas pequeñas en su estado desmontado. Requiere montaje por un adulto.

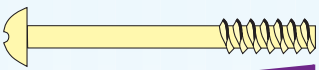



1

- Girar para quitar la clavija del asiento del armazón.
- Introducir el asiento en la ranura del armazón.
- Ajustar la clavija del asiento y girarla para asegurarla.

***Atención:*** *La altura del asiento se puede ajustar hacia arriba o abajo para la comodidad del niño. Basta con retirar la clavija del asiento y subir o bajar el asiento. Ajustar la clavija del asiento para asegurar el asiento.*



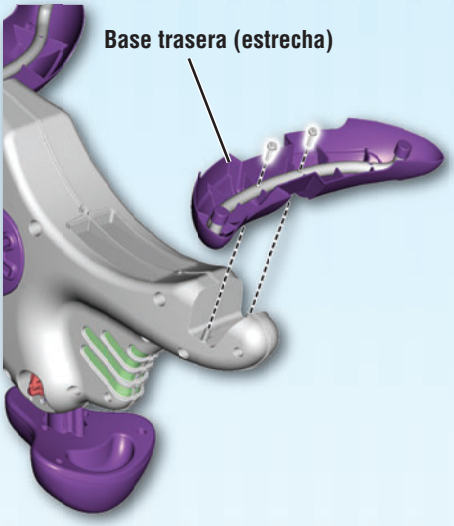
2

- Poner la bici al revés.
- Identificar la base delantera (ancha) y la base trasera (estrecha).
- Ajustar **la base delantera (ancha)** en la ranura del **frente del armazón.**

***Atención:*** *La base delantera está diseñada para ajustarse fácilmente en la ranura del armazón. Si no se ajusta, voltear la base de modo que curvee en dirección opuesta al asiento.*

- Insertar dos tornillos largos **n° 10 x 3,8 cm** en el tubo de la base delantera y apretarlos.

# MONTAJE

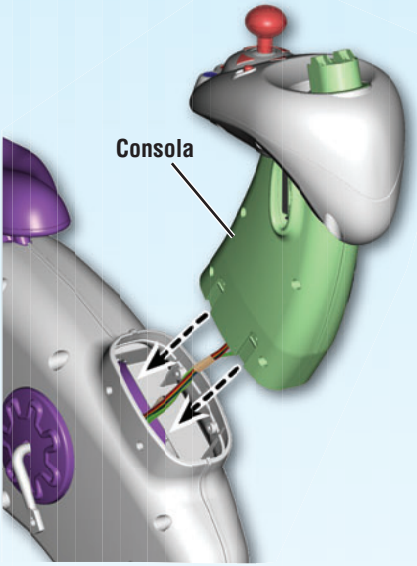



## 3

- Ajustar la base trasera (estrecha) en la ranura de la parte trasera del armazón.

***Atención:*** *La base trasera está diseñada para ajustarse fácilmente en la ranura del armazón. Si no se ajusta, voltear la base de modo que curvee en dirección opuesta del asiento.*

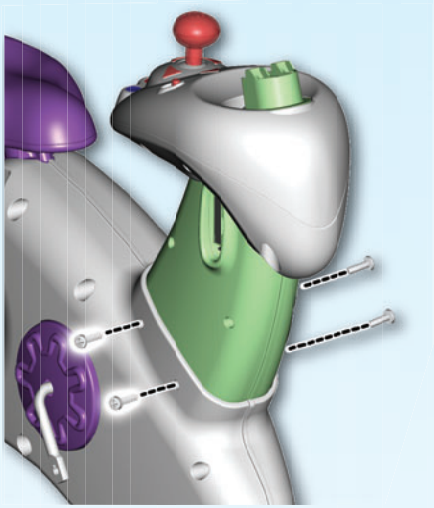
- Insertar dos tornillos largos **n° 10 x 3,5 cm** en el tubo de la parte trasera de la base y apretarlos.
- Poner la bici en posición vertical.

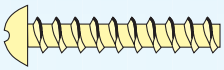



## 4

- Mientras ajusta los cables en el armazón, acoplar la consola en el armazón.

# MONTAJE

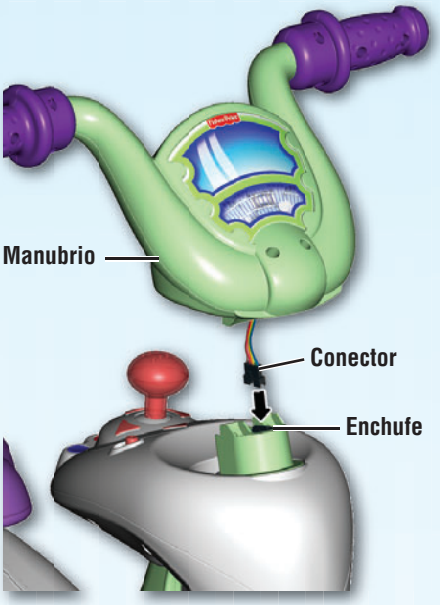




## 5

- Alinear los orificios de los tornillos del armazón con los de la consola. Insertar cuatro tornillos n° 8 x 2,5 cm en el armazón y en la consola.
- Apretar los tornillos.

**¡IMPORTANTE!** Para un funcionamiento correcto, enchufar el conector del manubrio en el enchufe de la consola.

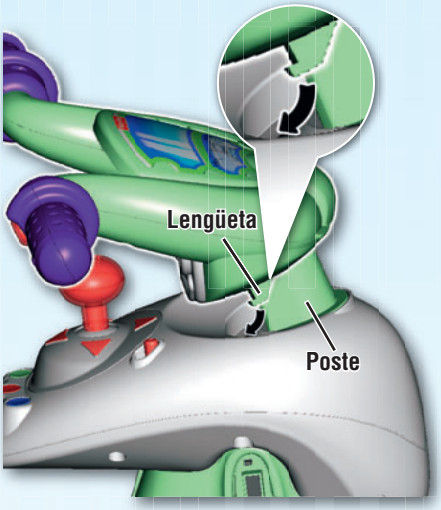



## 6

- Enchufar el conector del manubrio en el enchufe de la consola.

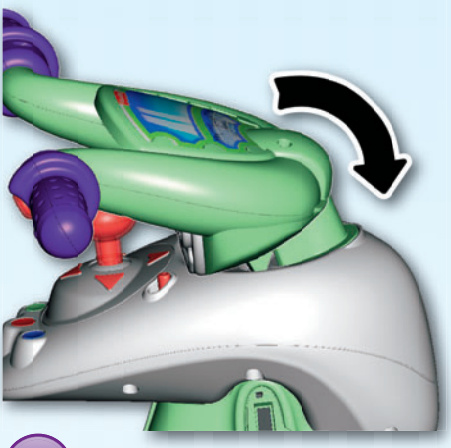
***Atención:*** *El conector solo se enchufa de una manera. Si no se ajusta, voltearlo e intentar de nuevo.*

# MONTAJE




## 7

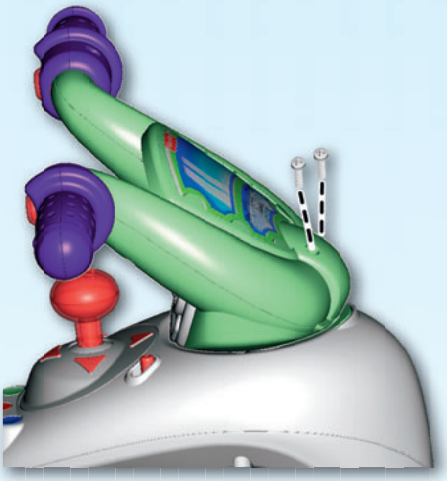
- Colocar el manubrio, en ángulo, en la parte de arriba del poste.
- Empujar para ajustar la lengüeta de la parte trasera del manubrio en la ranura de la consola.



## 8

- Luego, empujar el manubrio hacia adelante y abajo ajustándolo en su lugar.

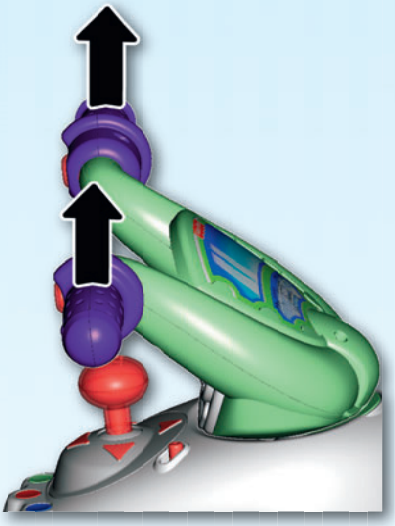
# MONTAJE



## 9

- Insertar dos tornillos n° 8 x 2,5 cm en el manubrio y apretarlos.

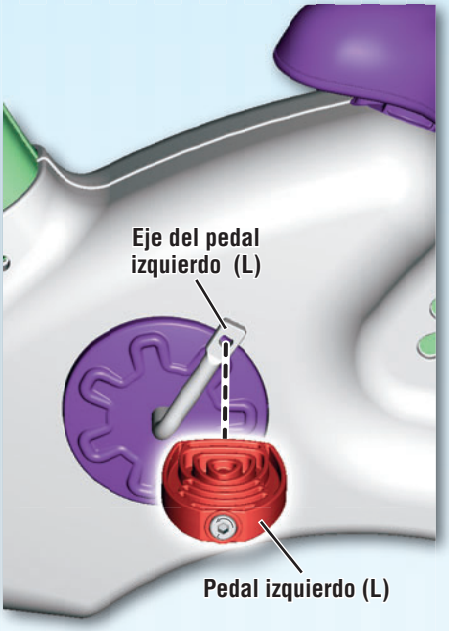
***Atención:*** *Si no es posible apretar los tornillos, significa que el manubrio no está correctamente montado. Retirar el manubrio y consultar los pasos de montaje 7 y 8.*



## 10

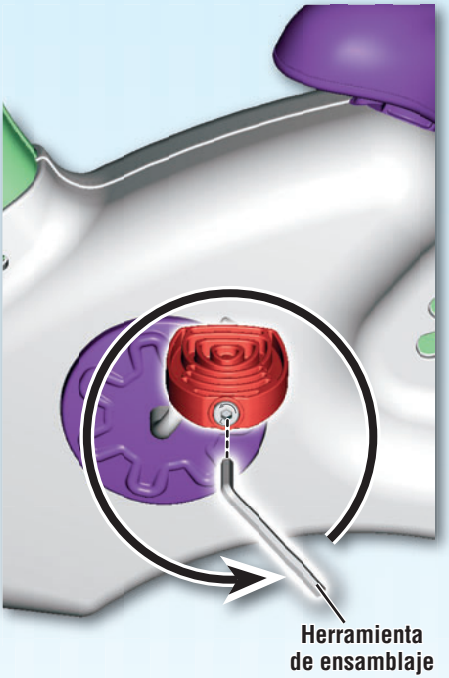
- Asegurarse que el manubrio esté bien asegurado en la consola, jalándolo hacia arriba. **Si se desprende, significa que no está bien montado.** Volver a consultar los pasos de montaje 6-9.

# MONTAJE




## 11

- Localizar el pedal izquierdo rotulado con una **L** en el extremo exterior.
- Ahora, localizar el eje del pedal izquierdo rotulado con una **L**.
- Introducir el extremo con rosca del pedal izquierdo en el orificio del eje del pedal izquierdo.
- Apretar con la mano el pedal izquierdo girándolo **en dirección contraria a las manecillas del reloj.**




**APRETAR EL PEDAL IZQUIERDO EN DIRECCIÓN CONTRARIA A LAS MANECILLAS DEL RELOJ**

## 12

- Ajustar la herramienta de ensamblaje en el extremo del pedal izquierdo. Girarla **en dirección contraria a las manecillas del reloj** para apretarlo totalmente.

***Atención:*** *No será posible apretar el pedal si insertó el pedal derecho en el eje del pedal izquierdo. Desprender el pedal y asegurarse de ajustar el pedal izquierdo en el eje del pedal izquierdo. Asegurarse de usar las piezas con la letra correspondiente* **L**.

# MONTAJE

## 13

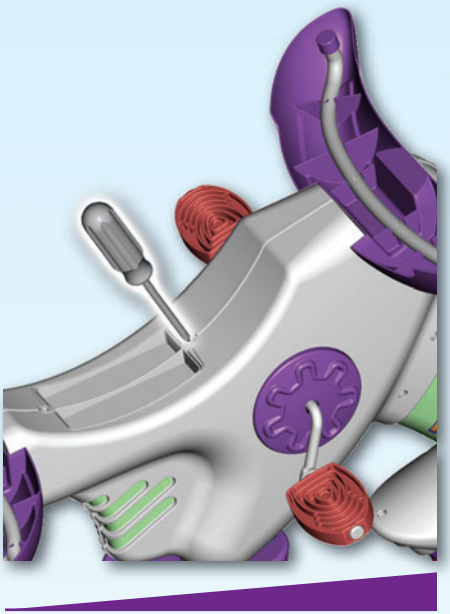
- Introducir el extremo con rosca del pedal derecho (rotulado con una **R**) en el orificio del eje del pedal derecho (también rotulado con una **R**).
- Apretar con la mano el pedal derecho girándolo **en dirección de las manecillas del reloj.**

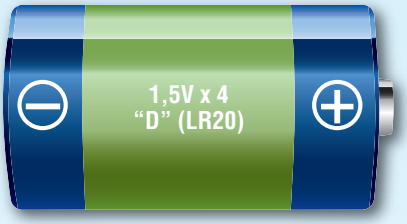
**APRETAR EL PEDAL DERECHO EN DIRECCIÓN DE LAS MANECILLAS DEL RELOJ**

## 14

- Ajustar la herramienta de ensamblaje en el extremo del pedal derecho. Girarla **en dirección de las manecillas del reloj** para apretarlo totalmente.

# COLOCACIÓN DE LAS PILAS






- Localizar el compartimiento de pilas en la parte de abajo del armazón.
- Aflojar los tornillos de la tapa del compartimiento de pilas y retirar la tapa.
- Insertar cuatro pilas **alcalinas** "D" (LR20) x 1,5V.

***Atención:*** *Se recomienda usar pilas* ***alcalinas*** *para una mayor duración.*

- Cerrar la tapa del compartimiento de pilas y apretar los tornillos.
- Cuando el producto no funcione correctamente o deje de funcionar o si aparece el símbolo de nivel de pila baja en la pantalla de la televisión , es hora de sustituir las pilas.
- Proteger el medio ambiente no disponiendo de este producto en la basura del hogar (2002/96/EC). Consultar con la agencia local pertinente en cuanto a información y centros de reciclaje.

**Información de seguridad acerca de las pilas**

En circunstancias excepcionales, las pilas pueden derramar líquido que puede causar quemaduras o dañar el producto. Para evitar derrames:

- No mezclar pilas nuevas con gastadas ni mezclar pilas alcalinas, estándar (carbono-cinc) o recargables (níquel-cadmio).
- Cerciorarse de que la polaridad de las pilas sea la correcta.
- Sacar las pilas gastadas del producto y disponer de ellas de una manera segura. Sacar las pilas si el producto no va a ser usado durante un periodo prolongado. Disponer de las pilas gastadas de manera segura. No quemar las pilas ya que podrían explotar o derramar el líquido incorporado en ellas.
- No provocar un cortocircuito con las terminales.
- Usar solo pilas del tipo recomendado.
- No cargar pilas no recargables.
- Sacar las pilas recargables antes de cargarlas.
- La carga de las pilas recargables sólo debe realizarse con la supervisión de un adulto.

# CONECTAR LA BICI SMART CYCLE EN LA TELEVISIÓN

Atención: La foto de arriba muestra una unidad de televisión/ videograbadora/DVD con tomas de entrada en el frente. Las tomas de entrada de algunas televisiones o videograbadoras se encuentran en la parte trasera.

**¡IMPORTANTE!** La televisión o videograbadora tienen que tener tomas de entrada de audio y video.

- Colocar la Smart Cycle directamente enfrente de la televisión.
- Localizar el cable de 'enchufa y juega' en el frente de la bici.
- Enchufar las clavijas de audio/video en las tomas de entrada del color correspondiente en la televisión o videograbadora (amarillo para entrada de video, blanco para entrada de audio izq y rojo para entrada de audio der).

***Atención:*** *Se incluye una ilustración detallada que muestra cómo conectar la Smart Cycle en la televisión o videograbadora. Consultar la página 22.*

**¡IMPORTANTE!** Quizá la Smart Cycle no funcione correctamente en presencia de radiointerferencia. La Smart Cycle funcionará normalmente cuando deje de haber interferencia.

- Insertar el cartucho del juego en el enchufe del lado de la bici. Presionar para asegurarse de que está totalmente insertado.

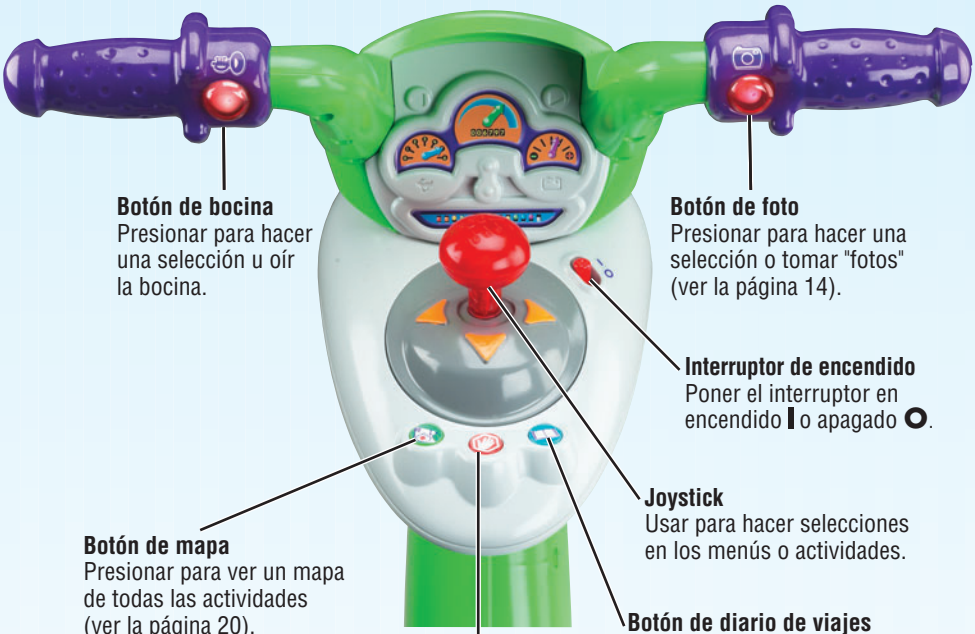
***Atención:*** *Es fácil ajustar otros cartuchos (se venden por separado) en el llavero.*

- **Prender** la televisión o videograbadora.
- Poner el interruptor de encendido de la bici en **encendido** I .
- Para ver la imagen transmitida a la televisión, establecer el selector de modalidad de la televisión o videograbadora en INPUT o VIDEO IN.

***Atención:*** *El cable eléctrico está diseñado para desconectarse fácilmente en caso de jalarlo accidentalmente. Simplemente enchufar los conectores correspondientes en el medio del cable.*

# EMPEZAR CON LAS AVENTURAS DE APRENDIZAJE

**Manubrio**
Usar para virar en la calle o juegos.



**Botón de bocina**
Presionar para hacer una selección u oír la bocina.

**Botón de foto**
Presionar para hacer una selección o tomar "fotos" (ver la página 14).

**Interruptor de encendido**
Poner el interruptor en encendido | o apagado O.

**Joystick**
Usar para hacer selecciones en los menús o actividades.

**Botón de mapa**
Presionar para ver un mapa de todas las actividades (ver la página 20).

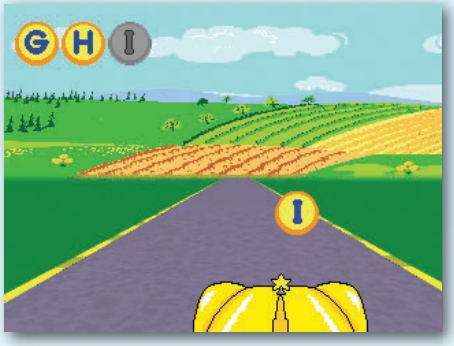
**Botón de diario de viajes**
Presionar para ver las fotos tomadas durante el viaje.

**Botón Salir**
Presionar para salir de las actividades.

## PERSONALIZA TU VEHÍCULO

- Usa el joystick para seleccionar el tipo de vehículo que quieres "manejar".
- Presiona cualquiera de los botones del manubrio para hacer una selección.
- Repite este proceso para escoger el color del vehículo, sonido de bocina y estilo de adorno de cofre.

## AVENTURA DE APRENDIZAJE




### *¡Encuentra los objetos!*

- Pedalea para avanzar por el camino. ¡Entre más rápido pedalees, más rápido avanzarás!
- Usa el manubrio para virar.
- Encuentra todas las letras, números y figuras mostradas en la parte superior izquierda de la pantalla. Simplemente pasa sobre ellas. ¡No pases sobre otros objetos!

### *Tomar fotos*

- Presiona el botón derecho del manubrio para tomar fotos durante cualquier actividad.

# GRANERO ALFABÉTICO

### *Rampas de salida*

- Sigue viajando por el camino y dale toda la vuelta al recorrido o toma una de las rampas de salida para otros juegos y actividades divertidas. Simplemente vira hacia el lado del camino cuando veas que te aproximas a una rampa.

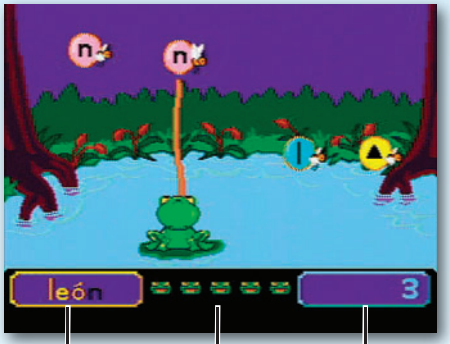
***Atención:*** *Si te pasas una rampa, pedalea en reversa para regresar.*

### *¡Encuentra las letras!*

- Escucha atentamente a la letra que tienes que encontrar. "Encuentra la G mayúscula."
- Mueve el joystick para ver las selecciones de juego. Luego, presiona cualquiera de los botones del manubrio para seleccionar una letra.

- ¡Selecciona la letra correcta para completar una palabra! "V - Vaca"
- Cuando acabes con esta actividad, presiona el botón Salir para regresar al camino. ¡Pedalea a la siguiente actividad!

# RIACHUELO DE LETRAS




Palabra  Vidas de rana  Puntos

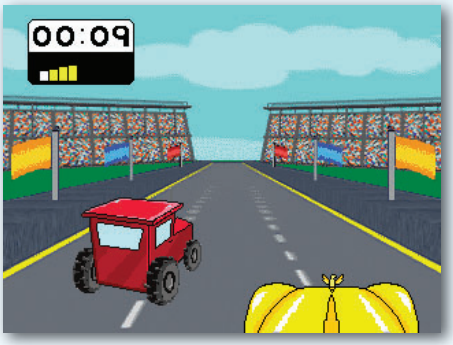
***¡Atrapa las letras para formar palabras!***

- Mira la palabra en la esquina inferior izquierda de la pantalla. Esta es la palabra que tienes que formar. Tienes 5 vidas de rana para formar correctamente las palabras en cada nivel de juego.
- Mira los bichos de letras que aparecen en la pantalla.
- Usa el joystick para mover la rana a la izquierda y derecha. Luego, presiona cualquiera de los botones del manubrio para sacar la lengua de la rana y atrapar el bicho de la letra.
- ¡Cada vez que formas una palabra, acumulas puntos! Mira tus puntos en la esquina inferior derecha de la pantalla. Si escoges una letra incorrecta, pierdes una vida de rana.
- Cuando formes correctamente todas las palabras de un nivel, pasa al siguiente nivel. ¡Las palabras tienen más letras y los bichos vuelan más rápido!
- Cuando acabes con esta actividad, presiona el botón Salir para regresar al camino. ¡Pedalea a la siguiente actividad!

# LA GRAN CARRERA

***¡Pedalea lo más rápido que puedas para llegar a la meta!***

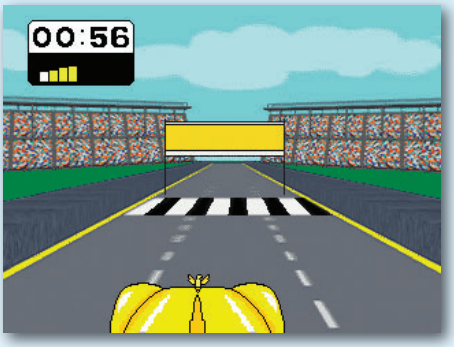
- Usa el joystick para escoger un juego de 1 jugador o 2 jugadores. Presiona cualquier botón del manubrio para seleccionar el juego.




## 1 jugador

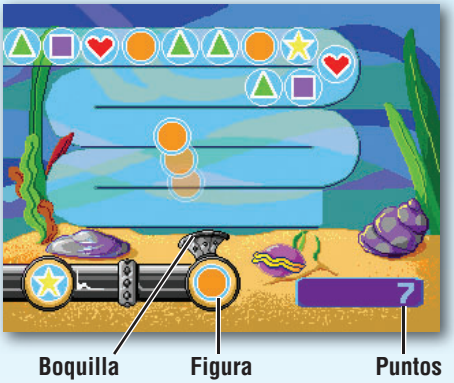
- Pedalea lo más rápido que puedas por el camino para cruzar la meta. Intenta rebasar a otros autos. ¡Sé el primero en cruzar la meta y tú ganas!

# LAGO DE FORMAS




## 2 jugadores

- Los jugadores se turnan. Pedalea lo más rápido que puedas por el camino para cruzar la meta. Ve tu tiempo.
- Ahora le toca al jugador 2 tratar de batir tu récord.
- ¡El jugador con el mejor tiempo gana!
- Cuando acabes con esta actividad, presiona el botón Salir para regresar al camino. ¡Pedalea a la siguiente actividad!




### *¡Empareja figuras para hacer explotar las burbujas!*

- Mira la figura adentro de la boquilla. Usa el joystick para apuntar la boquilla a la figura que hace par.
- Presiona cualquier botón del manubrio para disparar a la figura y "hacer explotar" la burbuja.
- Si le das a la figura correspondiente, ganas puntos. Si le das a la figura incorrecta, la burbuja flotará a la parte de arriba.

***Atención:*** *Usa el pez burbuja para darle a cualquier figura de burbuja.*

- Intenta hacer explotar todas las burbujas antes de que lleguen abajo. Cuando hagas explotar todas las burbujas, pasa al siguiente nivel. ¡Las burbujas se mueven más rápido!
- Cuando acabes con esta actividad, presiona el botón Salir para regresar al camino. ¡Pedalea a la siguiente actividad!

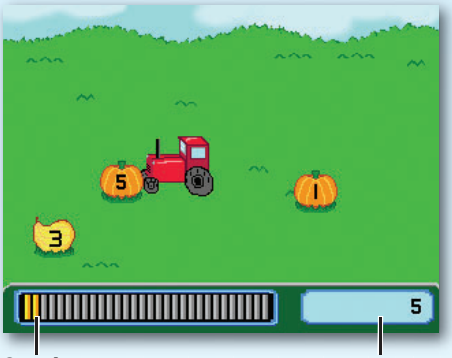
# MONTAÑA DE MATES

***¡Montones de diversión contando!***

- Usa el joystick para mover las nubes sobre un número.

- Escucha el número y el conteo.
- Cuando acabes con esta actividad, presiona el botón Salir para regresar al camino. ¡Pedalea a la siguiente actividad!

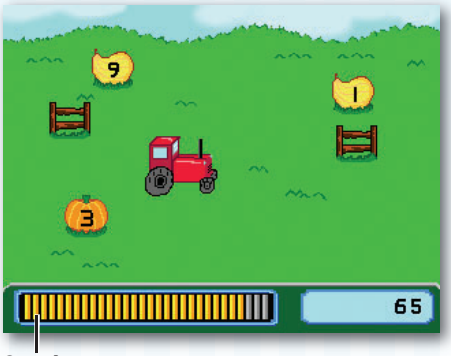
# CAMPOS DE NÚMEROS




**Cronómetro** **Puntos**

***Usa el tractor para pasar sobre los números en el campo antes de que desaparezcan.***

- Usa el joystick para mover el tractor alrededor del campo. Pasa sobre los números antes de que desaparezcan.
- ¡Cuando pasas por los números, acumulas puntos! Intenta acumular la mayor cantidad de puntos antes de que se acabe el tiempo.




**Cronómetro**

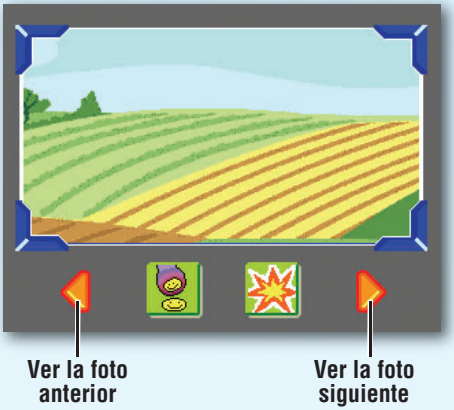
- Cuando se acabe el tiempo, pasa al siguiente nivel. Los números aparecen y desaparecen más rápido y hay obstáculos que tienes que evadir. ¡No pierdas puntos!
- Cuando acabes con esta actividad, presiona el botón Salir para regresar al camino. ¡Pedalea a la siguiente actividad!

# ACTIVIDAD EXTRA

- Para llegar a esta actividad, tienes que visitar todas las actividades del recorrido y completar el primer nivel de cada juego.

- Mira el desfile de hormigas. Las hormigas marchan llevando letras, números o figuras.
- Cuando acabes con esta actividad, presiona el botón Salir para regresar al camino. ¡Pedalea a la siguiente actividad!

# DIARIO DE VIAJES




- Presiona el botón de diario de viajes. Luego, usa el joystick y los botones del manubrio para ver y seleccionar una foto.

- Luego, usa el joystick y los botones del manubrio para seleccionar la herramienta de sello para decorar tu foto.
- Escoge un sello con el joystick y los botones del manubrio y colócala sobre la foto.
- Selecciona el botón para borrar para borrar la pantalla y decorar otra foto.

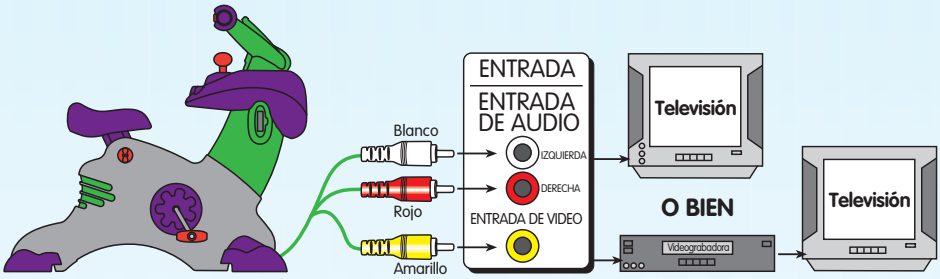
# EL MAPA

- Puedes avanzar por el camino y tomar una rampa de salida para participar en actividades o simplemente presiona el botón del mapa para visitar cualquiera de las actividades alrededor del recorrido.

# GUÍA DE SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

| PROBLEMA | CAUSA | SOLUCIÓN |
|---|---|---|
| No se ve ninguna imagen en la televisión | La televisión o videograbadora no están establecidos en la entrada correspondiente | Presionar el botón para bajar de canal de la videograbadora o televisión y buscar un canal de ENTRADA previo al canal 2. |
| | | Usar el sistema de menú de la televisión o videograbadora para buscar INPUT (ENTRADA) o SOURCE (FUENTE). Cambiar a ENTRADA o FUENTE. |
| | | Consultar el manual de instrucciones de la televisión o videograbadora. |
| | Las pilas de la bici están gastadas | Sustituir las pilas de la bici por 4 nuevas pilas **alcalinas** "D" (LR20) x 1,5V. |
| | La tapa del compartimiento de pilas está suelta | Apretar los dos tornillos de la tapa del compartimiento de pilas. |
| | El cable eléctrico está desconectado | Asegurarse de que ambos extremos del cable eléctrico estén bien conectados en la bici y en la televisión o videograbadora. |
| | El cartucho del juego no está totalmente insertado en la ranura de la bici | Sacar el cartucho de juego de la ranura de la bici. Volver a insertar el cartucho en la ranura y presionar para asegurarse de que está totalmente insertado. |
| | El conector del manubrio no fue conectado en el enchufe de la consola durante el montaje | Desprender el manubrio de la consola en el armazón (aflojar y retirar los dos tornillos del frente del manubrio). Enchufar el conector del manubrio en el enchufe de la consola. Volver a montar la consola en el armazón. |
| El símbolo de pilas bajas aparece en la televisión | Las pilas de la bici están gastadas | Sustituir las pilas de la bici por 4 nuevas pilas **alcalinas** "D" (LR20) x 1,5V. |
| La imagen aparece estirada o distorsionada en una **televisión de pantalla ancha** | No está correctamente establecida la proporción de aspecto de la televisión de pantalla ancha | Para obtener la mejor imagen, no usar la opción de pantalla ancha de proporción de aspecto de 16:9 (estirada). Este producto está diseñado para una pantalla de televisión común y corriente con una proporción de aspecto de 4:3 (opción de visualización). Si usa una televisión de pantalla ancha, aparecerán barras negras a los lados de la imagen. Para mayores detalles sobre cómo cambiar la proporción de aspecto, consultar el manual del usuario de la televisión. |

# CONECTAR EN UNA TELEVISIÓN O VIDEOGRABADORA Y TELEVISIÓN




Nota: Las tomas de entrada de algunas televisiones o videograbadoras se encuentran en la parte trasera.

# INFORMACIÓN AL CONSUMIDOR

**Medidas de seguridad**
- Siempre sentarse en el asiento.
- Siempre calzar zapatos.
- Un solo conductor a la vez.

**Notas**
- Guardar este manual del usuario para futura referencia, ya que contiene información de importancia acerca de este producto.
- Funciona con 4 pilas **alcalinas** "D" (LR20) x 1,5V (no incluidas).
- Edades: 3 a 6 años.
- Este producto está diseñado para uso bajo techo.

**Mantenimiento**
- Limpiar con un paño limpio humedecido en una solución de agua y jabón neutro. No usar lejía. No usar limpiadores fuertes o abrasivos. No sumergir.
- Este juguete no posee piezas recambiables, por lo que no debe desmontarse bajo ningún concepto, ya que podría estropearse.
- Revisar periódicamente que el producto no esté gastado o dañado y sustituir las piezas rajadas.

VISITE NUESTRO SITIO WEB EN WWW.SERVICE.FISHER-PRICE.COM

**MÉXICO**: Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Insurgentes Sur #3579, Torre 3, Oficina 601, Col. Tlalpan, Delegación Tlalpan, C.P. 14020, México, D.F. R.F.C. MME-920701-NB3. Tels.: 59-05-51-00 Ext. 5206 ó 01-800-463 59-89.

**CHILE**: Mattel Chile, S.A., Avenida Américo Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago, Chile.

**VENEZUELA**: Mattel de Venezuela, C.A., RIF J301596439, Ave. Mara, C.C. Macaracuay Plaza, Torre B, Piso 8, Colinas de la California, Caracas 1071.

**ARGENTINA**: Mattel Argentina, S.A., Curupaytí 1186, (1607) – Villa Adelina, Buenos Aires.

**COLOMBIA**: Mattel Colombia, S.A., calle 123#7-07 P.5, Bogotá.

**BRASIL**: Importado por : Mattel do Brasil Ltda.- CNPJ : 54.558.002/0008-04 - Av. Tenente Marques, 1246 - Sala 02 - 2º. Andar - 07770-000 - Polvilho - Cajamar - SP – Brasil. Serviço de Atendimento ao Consumidor (SAC): 0800-550780 - sac@mattel.com.

Llame gratis al Departamento de Relaciones con el Consumidor de Fisher-Price® al **1-800-432-5437**, de 9 AM a 7 PM (hora del este), de lunes a viernes, y de 11 AM a 5 PM (hora del este) los sábados. Los consumidores con impedimentos auditivos que utilizan equipo TTY/TDD pueden llamar al 1-800-382-7470. Escríbanos a: Fisher-Price® Consumer Relations, 636 Girard Avenue, East Aurora, New York 14052.

Fisher Price, Inc., a subsidiary of Mattel, Inc., East Aurora, NY 14052 U.S.A.
©2008 Mattel, Inc. All Rights Reserved. ® and ™ designate U.S. trademarks of Mattel, Inc.

# ¡Desarrolla tu mente con otros títulos de software para la Smart Cycle!

Se venden por separado y están sujetos a disponibilidad.

©2008 Viacom International, Inc. All Rights Reserved. Dora the Explorer, Go Diego Go, SpongeBob SquarePants and all related titles, logos and characters are trademarks of Viacom International, Inc. SpongeBob SquarePants created by Stephen Hillenburg. SCOOBY-DOO and all related characters and elements are trademarks of and © Hanna-Barbera. CARTOON NETWORK and logo are trademarks of and © Cartoon Network. WB SHIELD: TM & © Hanna-Barbera (s08).

**www.fisher-pricelatino.com**

PRINTED IN CHINA

P0160a-0725